



ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE



SCHNELLSTART BASISREGELN



VERSION 2.2



ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

SCHNELLSTART

Autofahren: Alles Andere/Physis
Drogenherstellung: Alles Andere/Persönlichkeit
Erste Hilfe: Alles Andere/Persönlichkeit
Fachwissen anwenden, militärisches: Kampf/Persönlichkeit
Fachwissen anwenden, ziviles: Alles Andere/Persönlichkeit
Geldwert abschätzen: Alles Andere/Persönlichkeit
Kochen: Alles Andere/Persönlichkeit
Minnesang: Alles Andere/Persönlichkeit
Reiten: Alles Andere/Physis
Sex: Alles Andere/Physis
Schleichen: Alles Andere/Physis
Sprengstoffe: Kampf/Persönlichkeit
Wahrnehmung: Alles Andere/Persönlichkeit

Beispiel-
kombinationen

ZIELWERTE

Lächerlich	9
Einfach	12
Routine	15
Normal	18
Herausfordernd	22
Schwer	26
Schweißtreibend	30
Verrückt	38
Legendär	46
Unmöglich	56
Episch	66

Initiative

Reihenfolge in Höhe der Tagesform;
Charaktere können Aktion verzögern

Keine Maximalbeschränkung
bei Verteidigungsaktionen!

Zielwert

Vorgabe Spielleiter/feste NSC-Werte

Verteidigung

Mental: Physis/Persönlichkeit
Physisch: Physis/Kampf
+ 1 anwendbare Spezialisierung
+ verwendete Tagesformpunkte
+ 1W6 wenn Schutzwaffe im Nahkampf;
je Punkt $\hat{=}$ 1W6 für Würfelprobe

Wissens- wurf

2 logisch passende Basisblock-Werte
+ 1 anwendbare Spezialisierung
+ verwendete Tagesformpunkte;
je Punkt $\hat{=}$ 1W6 für Würfelprobe

Nahkampf: Kampf/Physis
Fernkampf: Kampf/Physis
Kanonier: Kampf/Persönlichkeit

Kampfwurf Angriff

Basisblock-Werte nach Angriffsart
+ 1 anwendbare Spezialisierung
+ verwendete Tagesformpunkte;
je Punkt $\hat{=}$ 1W6 für Würfelprobe

Würfelprobe

Austauschwürfel Spezialisierung
entfernen;
restlichen Würfelwurf liegen lassen

Würfelprobe

Austauschwürfel Spezialisierung
entfernen;
restlichen Würfelwurf liegen lassen

Ergebnis

Paschpunkte + Höhe Würfelergebnis
einrechnen;
für Erfolgswurf oder Brillanzpunkte

Würfelprobe

Austauschwürfel Spezialisierung
entfernen;
restlichen Würfelwurf liegen lassen

Ergebnis

Paschpunkte + Höhe Würfelergebnis
einrechnen;
für Erfolgswurf und/oder Schaden

Ergebnis

Paschpunkte + Höhe Würfelergebnis
einrechnen;
für Erfolgswurf oder Schaden Angreifer

Endergebnis

gleichwertig/höher als Zielwert $\hat{=}$ Erfolg
niedriger als Zielwert $\hat{=}$ Misserfolg;
Angreifer überwindet Verteidigung

EXTRASCHADEN/BRILLANZ

GESAMTWERT WÜRFELAUGEN	EXTRAPUNKTE FÜR SCHADENS- ERMITTLUNG ODER BRILLANZ
10	1 Extrapunkt
20	2 Extrapunkte
30	3 Extrapunkte
40	4 Extrapunkte
50	5 Extrapunkte
usw.	usw.

PASCHWÜRFEL

WURF	EXTRAPUNKTE
2er-Pasch	1 Punkt für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz
3er-Pasch	2 Punkte für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz
4er-Pasch	3 Punkte für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz
5er-Pasch	4 Punkte für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz
6er-Pasch	5 Punkte für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz
usw.	usw.

Endergebnis

gleichwertig/höher als Zielwert $\hat{=}$ Erfolg;
niedriger als Zielwert $\hat{=}$ Misserfolg

Schaden bei Erfolg =
TP-Schadenswürfel bei liegendem
Wurf auswählen;
SP-Schaden = 1 Strukturpunkt

Endergebnis

gleichwertig/höher als Zielwert $\hat{=}$ Erfolg;
niedriger als Zielwert $\hat{=}$ Misserfolg

Aktionen im Kampf (optional)
Jeder Kämpfende kann 2 Aktionen
in einer Kampfunde (10 Sekunden)
ausführen: 1 Bewegungs-
und 1 Kampfaction

Bewegungsaktion (je 5 Sekunden)
Bewegung im (in den) Nahkampf
Flucht aus dem Nahkampf
(Freie Attacke des Gegners)
Sichtlinie herstellen

Waffe ziehen oder wechseln
in Deckung gehen
Aufstehen oder Hinlegen
Weitergeben Gegenstand
Trank konsumieren

Kampfaction (je 5 Sekunden)
Nahkampfangriff
Fernkampfangriff
Geschütz abfeuern
Erste Hilfe
Orientierung Kampfsituation
Zusätzliche Bewegungsaktion

Homegrau-Schemata

TP = Trefferpunkte

SP = Strukturpunkte

BASISREGELN

Initiative

Reihenfolge in Höhe der Tagesform;
Charaktere können Aktion verzögern

ZIELWERTE

Lächerlich	9
Einfach	12
Routine	15
Normal	18
Herausfordernd	22
Schwer	26
Schweißtreibend	30
Verrückt	38
Legendär	46
Unmöglich	56
Episch	66

Magie, freie:

Magie-Grundtechnik (Persönlichkeit) +
Magie-Form (definierter Basisblock-Wert)

Magie, vordefinierte:

Persönlichkeit + Vorgabe Spruchsammlung

Zielwert

Vorgabe Spielleiter/feste NSC-Werte

REDUX

Basisblock-Werte nach Angriffsart
+ 1 anwendbare Spezialisierung
+ verwendete Tagesformpunkte;
je Punkt \triangleq 1W6 für Würfelprobe
Erfolg = gerade Würfelseiten (2, 4, 6)
werden gezählt;
Misserfolg = ungerade Würfelseiten (1, 3, 5)
sind unwichtig

optional

REDUX-ZIELWERTE

Lächerlich	1
Einfach	2
Routine	2
Normal	3
Herausfordernd	3
Schwer	4
Schweißtreibend	4
Verrückt	5
Legendär	6
Unmöglich	7
Episch	8

Redux-Zielwerte

Nahkampf: Kampf/Physis

Fernkampf: Kampf/Physis

Kanonier: Kampf/Persönlichkeit

Kampfwurf Magie

Basisblock-Werte nach Vorgabe
+ 1 anwendbare Spezialisierung
+ verwendete Tagesformpunkte;
je Punkt \triangleq 1W6 für Würfelprobe

1 Angriff je Kampfrunde!

Kampfwurf Fahrzeug

Basisblock-Werte nach Angriffsart
+ 1 anwendbare Spezialisierung
+ verwendete Tagesformpunkte;
je Punkt \triangleq 1W6 für Würfelprobe

1 Angriff je Kampfrunde!

Würfelprobe

Austauschwürfel Spezialisierung
entfernen;
restlichen Würfelwurf liegen lassen

Ergebnis

Paschpunkte + Höhe Würfelergebnis
einrechnen;
für Erfolgswurf und/oder Schaden

Würfelprobe

Austauschwürfel Spezialisierung
entfernen;
restlichen Würfelwurf liegen lassen

Endergebnis

gleichwertig/höher als Zielwert \triangleq Erfolg;
niedriger als Zielwert \triangleq Misserfolg

Schaden bei Erfolg =

TP-Schadenswürfel bei liegendem
Wurf auswählen;

SP-Schaden = 1 Strukturpunkt

Endergebnis

gleichwertig/höher als Zielwert \triangleq Erfolg;
niedriger als Zielwert \triangleq Misserfolg

Schaden bei Erfolg =

TP-Schadenswürfel bei liegendem
Wurf auswählen

Aktionen im Magiekampf (optional)

Jeder Kämpfende kann 2 Aktionen
in einer Kampfrunde (10 Sekunden)
ausführen: 1 Bewegungs-
und 1 Kampfaction

Bewegungsaktion (je 5 Sekunden)

- ☑ Bewegung im (in den) Nahkampf
- ☑ Flucht aus dem Nahkampf
(Freie Attacke des Gegners)
- ☑ Sichtlinie herstellen
- ☑ Waffe ziehen oder wechseln
- ☑ in Deckung gehen
- ☑ Aufstehen oder Hinlegen
- ☑ Weitergeben Gegenstand
- ☑ Trank konsumieren

Kampfaction (je 5 Sekunden)

- ☑ Magie wirken
- ☑ Nahkampfangriff
- ☑ Fernkampfangriff
- ☑ Geschütz abfeuern
- ☑ Erste Hilfe
- ☑ Orientierung Kampfsituation
- ☑ Zusätzliche Bewegungsaktion

EXTRASCHADEN/BRILLANZ

GESAMTWERTE WÜRFELAUGEN	EXTRAPUNKTE FÜR SCHADENS- ERMITTLUNG ODER BRILLANZ
10	1 Extrapunkt
20	2 Extrapunkte
30	3 Extrapunkte
40	4 Extrapunkte
50	5 Extrapunkte
usw.	usw.

PASCHWÜRFEL

WURF	EXTRAPUNKTE
2er-Pasch	1 Punkt für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz
3er-Pasch	2 Punkte für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz
4er-Pasch	3 Punkte für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz
5er-Pasch	4 Punkte für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz
6er-Pasch	5 Punkte für Würfelprobe oder Schaden; Brillanz
usw.	usw.

Aktionen im Fahrzeugkampf (optional)

Jeder Kämpfende kann 2 Aktionen
in einer Kampfrunde (10 Sekunden)
ausführen: 1 Bewegungs-
und 1 Kampfaction

Bewegungsaktion (je 5 Sekunden)

- ☑ Aussteigen oder Einsteigen
- ☑ Geschütz ausrichten
- ☑ Fahrzeug steuern
- ☑ Sitzplatz/Sektion wechseln
- ☑ Bewegung im (in den) Nahkampf
- ☑ Flucht aus dem Nahkampf
(Freie Attacke des Gegners)

Sichtlinie herstellen

- ☑ Waffe ziehen oder wechseln
- ☑ in Deckung gehen
- ☑ Aufstehen oder Hinlegen
- ☑ Weitergeben Gegenstand
- ☑ Trank konsumieren

Kampfaction (je 5 Sekunden)

- ☑ Nahkampfangriff
- ☑ Fernkampfangriff
- ☑ Geschütz abfeuern
- ☑ Erste Hilfe
- ☑ Orientierung Kampfsituation
- ☑ Zusätzliche Bewegungsaktion

TP = Trefferpunkte

SP = Strukturpunkte

BASISBLOCK

(Regelwerk, Seite 14 f.)

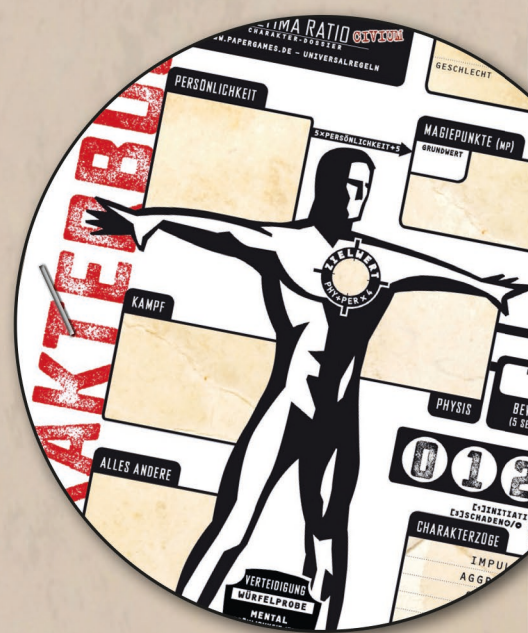
CHECKLISTE

1. BASISBLOCK-WERTE VERTEILEN

- bei normalen, humanoiden Charakteren werden insgesamt 9 Punkte auf die 4 Basiswerte verteilt
- maximal 3 pro Wert
- minimal 1 pro Wert
- jeder Punkt entspricht 1W6 bei Würfelproben

2. ABGELEITETE WERTE BERECHNEN

- für Trefferpunkte gilt die Formel: $3 \times \text{Physis} + 5$
- für die 5-Sekunden-Bewegung in der halben Kampfrunde: $\text{Physis} \times 6$
- für Magiepunkte gilt die Formel: $5 \times \text{Persönlichkeit} + 5$



PERSÖNLICHKEIT – STUFEN UND AUSWIRKUNGEN

PERSÖNLICHKEIT	SPIELRELEVANTE AUSWIRKUNG
1	schwache Gedächtniskraft, Magie kann nicht gewirkt werden
2	durchschnittliche Mentalleistung, einfache Magieanwendung
3	Hochintelligent, starke Merkfähigkeit, komplexe Magieausübung

PHYSIS – STUFEN UND AUSWIRKUNGEN

PHYSIS	SPIELRELEVANTE AUSWIRKUNG
1	schwacher und kränklicher Allgemeinzustand
2	normale Körperleistung abrufbar
3	ausgeprägter Extremsportler mit starker Ausdauerleistung

KAMPF – STUFEN UND AUSWIRKUNGEN

KAMPF	SPIELRELEVANTE AUSWIRKUNG
1	opferartiges Agieren in physischen Kampfsituationen
2	ausgebildeter Kämpfer, effektive Waffennutzung
3	geborener Todesengel mit instinktiven Reflexen

ALLES ANDERE – STUFEN UND AUSWIRKUNGEN

ALLES ANDERE	SPIELRELEVANTE AUSWIRKUNG
1	uninspirierte Ausführung von Tätigkeiten
2	planvolles Herangehen und Bewältigung einer Aufgabe
3	komplexe Herausforderungen werden im Multitasking gelöst

Das Universalsystem **Ultima Ratio Civium** ersetzt die sonst üblichen Fertigkeiten durch den sogenannten **Basisblock**. Der Basisblock beinhaltet vier Grundwerte (**Persönlichkeit**, **Physis**, **Kampf**, **Alles Andere**), die den Abenteurer vollständig beschreiben. Mit der Kombination von 2 Basisblock-Werten im Spiel werden alle anfallenden Würfelproben ermöglicht. Der Basisblock steht damit stellvertretend für alle spielrelevanten Attribute und Fertigkeiten eines Charakters.

! ACHTUNG !

- Basisblockwerte können über die Charaktersteigerung (siehe Regelwerk, Seite 94) auf maximal 4 Punkte hochgelernt werden!



SCHW
3x10000-5
TR
PHYSIKAL
KLEB
VERGUNG
KUNDEN
E
VE CA
CO
CO



CHECKLISTE

1. TAGESFORM

- alle 24 Stunden Spielzeit neu würfeln; 1W6 +1
- nicht verwendete alte Tagesformpunkte werden beim Neuauswürfen ersatzlos verworfen
- maximal 7 Punkte je Charakter möglich
- Punkte markieren oder Pokerchips etc. austeilen

2. EINSATZ VON TAGESFORM-PUNKTEN

- Initiative wird angezeigt; Reihenfolge Kampfrunde
- Modifikation von eigener Würfelprobe möglich
- Vermeidung eigener TP-Schadenspunkte möglich
- Erhöhung verursachter TP-Schadenspunkte möglich
- Tagesformpunkte an andere Spieler weitergeben
- Anzeige von Handlungskomplexität



Der Wert **Tagesform** ist das dramaturgische Element, das dem Spieler zur freien Verfügung steht, um im richtigen Moment das Blatt zu seinen Gunsten wenden zu können. Es können damit Würfelproben im laufenden Spiel vom Spieler modifiziert werden. Die eingesetzten Punkte werden sofort nach Verbrauch abgezogen. Eine Nutzung der Tagesform muss dabei immer vor dem eigentlichen Würfelwurf vom Spieler angesagt werden. Weiterhin dient die Tagesform als Initiativwert und die Höhe wird am Anfang jeder Kampfrunde mit denen der NSC-Gegner/ Mitspieler verglichen. Daraus ergibt sich dann die Aktionsreihenfolge in einer Kampfrunde.

Der **Zielwert** beschreibt die Schwierigkeit einer körperlichen oder geistigen Aufgabe, die die Charaktere und NSC (Nichtspielercharaktere) in der Spielwelt bewältigen müssen. Bevor der Spielleiter einen Zielwert für eine Würfelprobe des Charakters ansagen kann, muss er sich über die spielerische Gesamtsituation im Klaren sein. Die Festlegung des Zielwertes kann den Zustand des Charakters, das Wetter, die Deckung, eine Flächenwirkung oder auch die allgemeine Zusammensetzung der Spielszene einbeziehen.



ZIELWERT

ZIELWERTE

Lächerlich	9
Einfach	12
Routine	15
Normal	18
Herausfordernd	22
Schwer	26
Schweißtreibend	30
Verrückt	38
Legendär	46
Unmöglich	56
Episch	66

MODIFIKATIONEN

Entfernung, kurz	- 2
Entfernung, mittel	+/- 0
Entfernung, lang	+ 2
Entfernung, irre	+ 3
Flächenwirkung	+ 4
Gewicht, leicht	- 1
Gewicht, schwer	+ 2
Gewicht, irre	+ 3
Unwetter, heftig	+ 2
Unwetter, irre	+ 3
Weltuntergang	+ 5

Der vom Spielleiter gesetzte **Zielwert** muss dann vom Würfelergebnis des Spielers wenigstens erreicht oder sogar übertroffen werden.



Körperliche Fertigkeiten

- Ausweichen (Alles Andere/Physis)
- Horchen (Physis/Persönlichkeit)
- Klettern (Alles Andere/Physis)
- Laufen (Alles Andere/Physis)
- Orientierung (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Reiten (Alles Andere/Physis)
- Schleichen (Alles Andere/Physis)
- Schwimmen (Alles Andere/Physis)
- Sexuelle Handlungen (Alles Andere/Physis)
- Spähen (Physis/Persönlichkeit)
- Springen (Alles Andere/Physis)
- Suchen/Plündern (Alles Andere/Physis)
- Tarnung (Physis/Persönlichkeit)
- Taschenspielertricks (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Tauchen (Alles Andere/Physis)
- Wahrnehmung (Alles Andere/Persönlichkeit)



Technische Fertigkeiten

- Bibliotheksbenutzung (Alles Andere/Physis)
- Computer bedienen (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Drachen/Luftgleiter fliegen (Alles Andere/Physis)
- Elektrotechnik (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Fahrzeuge fahren, bis 21 Jhd. (Alles Andere/Physis)
- Fahrzeuge fahren, ab 22 Jhd. (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Flugzeuge fliegen (Alles Andere/Physis)
- Mechanik (Alles Andere/Physis)
- Raumschiffe fliegen (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Robotechnik (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Schiffe segeln (Alles Andere/Physis)
- Schlösser öffnen, analog (Alles Andere/Physis)
- Schlösser öffnen, digital (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Zivilwissen anwenden (Alles Andere/Persönlichkeit)

Waffen-/Aktionsfertigkeiten

- Bewegung im Kampf (Kampf/Persönlichkeit)
- Fernkampfwaffen, tragbare (Kampf/Physis)
- Fernkampfwaffen, festinstallierte (Kampf/Persönlichkeit)
- Magie, freie (Persönlichkeit + Vorgabe Magie-Form)
- Magie, vordefinierte (Persönlichkeit + Vorgabe Spruch)
- Militärwissen anwenden (Kampf/Persönlichkeit)
- Nahkampfwaffen (Kampf/Physis)
- Sprengstoffe (Kampf/Persönlichkeit)
- Spurenlesen (Alles Andere/Physis)
- Survival (Physis/Persönlichkeit)
- Verteidigung (Physis/Persönlichkeit)
- Werfen (Kampf/Physis)

Medizinische Fertigkeiten

- Chirurgie (Alles Andere/Physis)
- Drogenherstellung (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Erste Hilfe (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Gentechnik (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Krankheiten behandeln (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Medicompanalyse (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Pharmazie (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Physiotherapie (Alles Andere/Physis)
- Psychotherapie (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Vergiftungen behandeln (Alles Andere/Persönlichkeit)

Wissensfertigkeiten

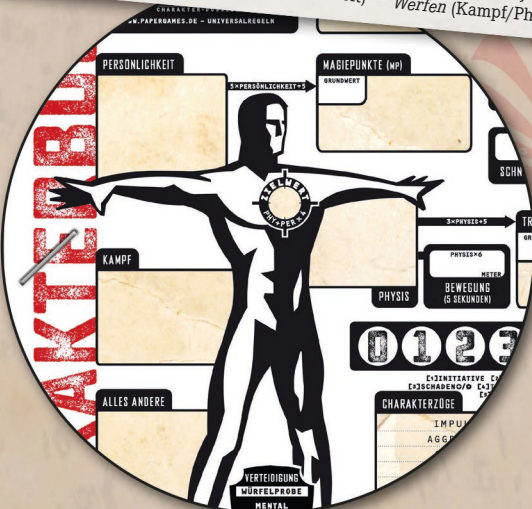
- Anthropologie (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Archäologie (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Botanik (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Chemie (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Ernährungslehre (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Geldwert abschätzen (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Geologie (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Geschichte (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Jura (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Kochen (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Navigation Land/See (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Navigation Raum (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Parapsychologie (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Physik (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Zoologie (Alles Andere/Persönlichkeit)

Zwischenmenschliche Fertigkeiten

- Auftreten (Physis/Persönlichkeit)
- Beredsamkeit (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Diskussion (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Feilschen (Alles Andere/Persönlichkeit)
- Psychologie (Alles Andere/Persönlichkeit)



! ACHTUNG !





MAGIE

(Regelwerk, Seite 40 ff.; Codex Magicus)

MAGIEPUNKTE

- Magiepunkte (MP) = 5 x Persönlichkeit + 5
- mitgeführte Magiequellen können MP dazugeben
- MP werden beim Würfeln der Tagesform komplett regeneriert
- Freie Magie = 3 Magiepunkte Grundkosten
- vordefinierte Magie = vordefinierte Spruchkosten

CHECKLISTE

APPROVED



MAGIEPUNKT-KOSTEN

Lächerlich	- 3 MP
Einfach	- 2 MP
Routine	- 1 MP
Normal	+/- 0
Herausfordernd	+ 1 MP
Schwer	+ 2 MP
Schweißtreibend	+ 3 MP
Verrückt	+ 4 MP
Legendär	+ 5 MP
Unmöglich	+ 6 MP
Episch	+ 7 MP

RULES

MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERT MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden

IMPORTANT ! ACHTUNG !

APPROVED



Bei **Ultima Ratio Civium** sind zwei magische Systeme zur Anwendung bereitgestellt. Das eine bietet eine große Freiheit in Formulierung und Improvisation, der andere Entwurf ist eine reglementierte Spruchsammlung mit festen Zielwerten und vorhersehbaren Auswirkungen. Spielleiter und Spieler müssen sich entscheiden, welchen Weg sie gemeinsam beschreiten wollen. Natürlich ist es auch möglich, Elemente aus beiden Welten in einer Spielsitzung zu verwenden. Eine ausführliche Spruchsammlung für die vordefinierte **Magie** findet sich im Regelband **Codex Magicus**. Um Zauber auslösen zu können, muss der Charakter die vorgegebenen **Magiepunkte (MP)** in den Spruch investieren.

TOD/HEILUNG

(Regelwerk, Seite 38 f.)

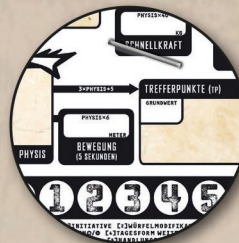
CHECKLISTE

TOD/HEILUNG SPIELERCHARAKTERE/NSC

- Trefferpunkte (TP) = 3 x Physis + 5
- bei 0 TP = Bewusstlosigkeit des Charakters
- bei -2 TP = Tod des Charakters
- Strukturpunkt-Schaden (SP) tötet Lebewesen sofort!
- je Tag Spielzeit heilt 1 TP bei normaler Aktivität
- je Tag Spielzeit heilen 2 TP im Lazarett/Krankenhaus
- je Tag Spielzeit heilen 3 TP bei Verwendung von Nanotechnologie- Medizinprodukten in SciFi-Settings
- Heilung von TP nicht über Ausgangswert
- erfolgreiche Erste Hilfe auf eine Person (Alles Andere und Persönlichkeit) gibt einmalig 1 TP zurück
- keine mehrmalige Anwendung von Erste Hilfe auf dasselbe Opfer möglich
- NSC werden nach den Charakterregeln getötet/geheilt

APPROVED

Sämtliche physikalischen Schäden werden vom Gesamtwert der **Trefferpunkte (TP)** abgezogen. Die TP umfassen den Versehrtheitsgrad des stofflichen Körpers und den allgemeinen Erschöpfungszustand. Erreichen die Trefferpunkte den Wert 0, so ist der Charakter nicht mehr fähig, sich zu wehren und wird bewusstlos. Sinkt der Wert auf -2, so verstirbt der Charakter endgültig an den schweren erlittenen Verletzungen bzw. dem Blutverlust.



TP NAHKAMPFWAFFEN + FERNKAMPFWAFFEN

SP SCHWERE WAFFEN

(Zero Tolerance:
Nahkampfwaffen, Seite 88 ff.;
Fernkampfwaffen, Seite 104 ff.;
Schwere Waffen, Seite 166 ff.)

Standard-Gegner werden durch reaktive **Wertungskästen** symbolisiert. Die Verwendung von Würfeln ist den Spielern vorbehalten, die dadurch direkt mit den Stärken und Schwächen der Nichtspielercharaktere agieren können.

Verteidigungswert NSC:
Damit der Spielercharakter Schaden verursacht, muss das Ergebnis des Angriffswurfs gleichwertig oder höher ausfallen.

Tagesform NSC:
Zeigt den Initiativwert des NSC an.

Trefferpunkte NSC:
Anzahl der verfügbaren Trefferpunkte; eine eventuelle Rüstung ist schon inbegriffen und muss nicht extra abgezogen werden.

Schaden; Waffe/Magie etc. NSC:
Wird bei einem erfolgreichen Angriff eine Waffe/Magie benutzt, so muss der notierte Schaden beim Charakter abgezogen werden.

Nichtspielercharaktere (NSC) sind Gegner in Kämpfen und können Verbündete in anderen Spielsituationen sein.

R = Redux

WECHSELBALG NSC

Angriffswert	22/R3
Verteidigungswert	17/R2
Wissenswert	19/R3
Tagesform	4
Trefferpunkte	6
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	7 TP
Ausrüstung: Dolch, Schild, Schwert, 10 Goldmünzen	

Angriffswert NSC:
Der Spielercharakter muss als Ergebnis für seinen eigenen erfolgreichen Verteidigungswurf eine Zahl aufbieten, die gleichwertig oder höher als der notierte Wert ist.

Wissenswert NSC:
Um ein Wissensduell für sich zu entscheiden, muss der Spielercharakter einen Wert würfeln, der gleichwertig oder höher ist, als der hier notierte.

Schaden; Faust/Klaue/Stachel etc. NSC:
Ist ein Angriff mittels waffenloser Kampftechnik oder simplem Faustkampf gelungen, so wird der notierte Schaden beim Charakter abgezogen.

Ausrüstung NSC:
Eine Auswahl mitgeführter Ausrüstungsgegenstände, die in einem Modul eventuell von Wichtigkeit sind.



Bewegung NSC (optional):
Jeder Standard-NSC mit Wertekasten, legt je Bewegungsaktion 15 Meter in 5 Sekunden zurück. Der Spielleiter kann den Entfernungswert nach Wunsch anpassen.

NSC-WERTUNGSKASTEN

(Regelwerk, Seite 88 ff.; Terminal Velocity, Seite 16 f.)

CHECKLISTE

APPROVED

WÜRFELPROBEN

- der Spieler führt alle Würfelproben aus
- Jede Würfelprobe wird aus zwei von vier Werten des Basisblocks zusammengesetzt
- die Punkte der ausgewählten Basisblock-Werte werden addiert und ergeben die Anzahl Würfel (W6) für die Probe
- der Spielleiter gibt Zielwerte für Würfelproben vor, steuert den Einsatz der NSC, interagiert mit den Spielern und beschreibt Ereignisse



CHECKLISTE

APPROVED

KAMPFWURF – PHYSISCHER ANGRIFF

- Nahkampf:** Kampf/Physis;
- Fernkampf:** Kampf/Physis; zuzüglich 1 Spezialisierung; zuzüglich Tagesformpunkte
- Wurf liegen lassen, Austauschwürfel entfernen
- Paschregel und Höhe des Würfelwurfs ermitteln
- Extrapunkte verrechnen, Endergebnis feststellen
- gleichwertig oder höher als Zielwert = Erfolg; niedriger als Zielwert = Misserfolg

CHECKLISTE

APPROVED

WISSENSWURF

- 2 logisch passende Basisblock-Werte; zuzüglich 1 Spezialisierung; zuzüglich Tagesformpunkte;
- Wurf liegen lassen, Austauschwürfel entfernen
- Paschregel und Höhe des Würfelwurfs ermitteln
- Extrapunkte verrechnen, Endergebnis feststellen
- gleichwertig oder höher als Zielwert = Erfolg; niedriger als Zielwert = Misserfolg

CHECKLISTE

APPROVED

KAMPFWURF – MAGISCHER ANGRIFF

- Magie, freie:** Magie-Grundtechnik (Persönlichkeit) + Magie-Form (gültiger Basisblock-Wert); ODER
- Magie, vordefinierte:** Persönlichkeit + Vorgabe aus Spruchsammlung; zuzüglich 1 Spezialisierung; zuzüglich Tagesformpunkte
- Wurf liegen lassen, Austauschwürfel entfernen
- Paschregel und Höhe des Würfelwurfs ermitteln
- Extrapunkte verrechnen, Endergebnis feststellen
- gleichwertig oder höher als Zielwert = Erfolg; niedriger als Zielwert = Misserfolg

CHECKLISTE

APPROVED

KAMPFWURF – FAHRZEUGKAMPF

- Geschützbedienung:** Kampf/Persönlichkeit; zuzüglich 1 Spezialisierung; zuzüglich Tagesformpunkte
- Wurf liegen lassen, Austauschwürfel entfernen
- Paschregel und Höhe des Würfelwurfs ermitteln
- Extrapunkte verrechnen, Endergebnis feststellen
- gleichwertig oder höher als Zielwert = Erfolg; niedriger als Zielwert = Misserfolg

VERTEIDIGUNGSWURF



CHECKLISTE

APPROVED

Verteidigungsformen:

- Mental** Physis/Persönlichkeit oder
- Physisch** Physis/Kampf; zuzüglich 1 Spezialisierung; zuzüglich Tagesformpunkte + 1W6 wenn Schutzwanne im Nahkampf
- Wird durch die Bonuspunkte des Verteidigungswurfs TP-Schaden erzeugt, so muss der Angreifer sich diese bei erfolgreicher Verteidigung abziehen
- Wurf liegen lassen, Austauschwürfel entfernen
- Paschregel und Höhe des Würfelwurfs ermitteln
- Extrapunkte verrechnen, Endergebnis feststellen
- gleichwertig oder höher als Zielwert = Erfolg bedeutet Schaden ist abgewehrt/vermieden; niedriger als Zielwert = Misserfolg bedeutet Angreifer überwindet Verteidigung
- Würfe zur Vermeidung von SP-Schaden sind zulässig, wenn der Spielleiter dies erlaubt

IMPORTANT

! ACHTUNG !

APPROVED

SCHADENSWÜRFEL + SCHADEN

- bei Erfolg werden die Schadenswürfel aus dem liegenden Wurf vom Spieler herausgesucht
- TP-Schaden errechnen durch: Schadenswürfel + Punkte aus Paschregel + Höhe Würfelergebnis
- bei Strukturpunkten: 1 SP je Treffer

IMPORTANT

! ACHTUNG !

APPROVED

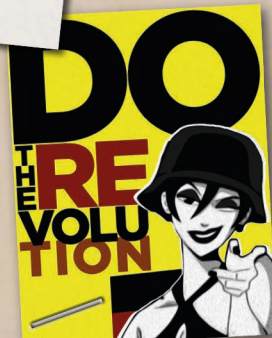
- in jeder Würfelprobe, darf nur 1 Spezialisierung verwendet werden!

PASCHWÜRFEL

WURF	EXTRAPUNKTE
2er-Pasch	1 Punkt für Würfelprobe/TP-Schaden; Brillanz
3er-Pasch	2 Punkte für Würfelprobe/TP-Schaden; Brillanz
4er-Pasch	3 Punkte für Würfelprobe/TP-Schaden; Brillanz
5er-Pasch	4 Punkte für Würfelprobe/TP-Schaden; Brillanz
6er-Pasch	5 Punkte für Würfelprobe/TP-Schaden; Brillanz
usw.	usw.

HÖHE VON WÜFELERGEBNISSEN

GESAMTWERTE WÜFELAUGEN	EXTRAPUNKTE FÜR SCHADENS-ERMITTLUNG ODER BRILLANZ
ab 10	1 Extrapunkt TP-Schaden oder Brillanz
ab 20	2 Extrapunkte TP-Schaden oder Brillanz
ab 30	3 Extrapunkte TP-Schaden oder Brillanz
ab 40	4 Extrapunkte TP-Schaden oder Brillanz
ab 50	5 Extrapunkte TP-Schaden oder Brillanz
usw.	usw.

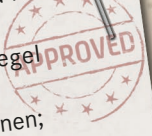


KEEP 'EM SHOOTING!

CHECKLISTE

ABLAUF KAMPFRUNDE

1. Reihenfolge = Höhe Tagesform (Charaktere und NSC); Charaktere können eine Verzögerung ansagen; Verschiebung ihrer Aktion auf einen Zeitpunkt ihrer Wahl
2. Zielwerte aus dem Wertekasten der Standard-NSC oder durch Ansage vom Spielleiter
3. 1 Angriff pro Kampfrunde ODER Aktionsregel
4. so viele Verteidigungswürfel wie nötig
5. Austauschwürfel von Spezialisierung entfernen; restliche Würfel liegen lassen;
6. Paschpunkte und Höhe Würfelergebnis einrechnen
7. Erfolg = Zielwert erreicht oder übertroffen
Misserfolg = Zielwert verfehlt
bei Erfolg Schadenswürfel aussuchen; TP-Schaden errechnen durch: Schadenswürfel + Punkte aus Paschregel + Höhe Würfelergebnis;
Waffen mit SP-Schaden verursachen 1 SP je Treffer!



Angriffs- / Verteidigungswert

Schaden

R = Redux

ARSCHKRAMPE NSC

Angriffswert	22/R3
Verteidigungswert	17/R2
Wissenswert	19/R3
Tagesform	4
Trefferpunkte	6
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	7 TP
Ausrüstung: Dolch, Schild, Schwert, 10 Goldmünzen	



VOLLPOSTEN NSC

Angriffswert	22/R3
Verteidigungswert	17/R2
Wissenswert	19/R3
Tagesform	4
Trefferpunkte	6
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	7 TP
Ausrüstung: Dolch, Schild, Schwert, 4 Goldmünzen	



Würfel liegen lassen!

KAMPFRUNDE

(Regelwerk, Seite 32 ff.)

- Der Spielleiter geht die Reihenfolge der Tagesform für Charaktere und Nichtspielercharaktere (NSC) von oben nach unten durch und fragt ab, wer in der aktuellen Sequenz agieren kann/möchte.
- Spielercharaktere können ansagen, nicht in der Reihenfolge der Tagesform agieren zu wollen. Sie verschieben ihre Aktion in der aktuellen Kampfrunde auf einen beliebigen Zeitpunkt ihrer Wahl.
- Dann generiert der Spielleiter Zielwerte für die jeweiligen Kampfsituationen der Rundensequenz oder er verwendet die Standard-NSC mit Wertekasten. Diese halten vordefinierte Ziel- und Initiativwerte bereit. Eine möglichst schnelle und dramaturgisch dichte Vorgehensweise erhöht dabei generell den Reiz eines Kampfes.
- Sollte der Spielleiter die optionalen Aktionen in der Kampfrunde anwenden wollen, so kann der Charakter seine beiden Aktivitäten in der Reihenfolge der Tagesform ankündigen.
- Für die Würfelproben der Kampf- und Verteidigungswürfe sagt der Spieler für seinen Charakter vorher an, ob er seine Tagesform (siehe Regelwerk, Seite 16 f.) und/oder 1 verfügbare Spezialisierung (siehe Regelwerk, Seite 18 ff.) zur Steigerung seines endgültigen Würfelergebnisses benutzen möchte.
- Die Würfelprobe wird durch den Spieler gegen den angesagten Zielwert des Spielleiters oder gegen den festen Zielwert eines/der NSC/Crew durchgeführt. Wird der Zielwert erreicht oder übertroffen, so ist der Treffer im Ziel. Der TP-Schaden wird nun durch das Aussuchen der Schadenswürfel aus den vor dem Spieler liegenden W6 der Würfelprobe, den Paschpunkten und der Höhe des Würfelergebnisses ermittelt (siehe Regelwerk, Seite 24 ff.). Beim Spieler verursachter NSC-Schaden ist ebenfalls im Wertungskasten vermerkt.
- Das alternative Redux-System ist im Regelwerk auf Seite 96 ff. zu finden.
- Waffen mit SP-Schaden verursachen 1 SP je Treffer!
- Je Kampfrunde wird maximal 1 aktiver Angriffs-Kampfwurf durchgeführt.
- Verteidigungswürfe (Mental oder Physisch) haben kein Limit! Charaktere und NSC verteidigen sich gegen jeden Angriff, der auf sie abgegeben wird!
- Greifen sich Spielercharaktere gegenseitig an, so werden dabei die charaktereigenen Zielwerte aktiviert (siehe Regelwerk, Seite 22). Ihre Tagesformhöhe beschreibt die Reihenfolge des Angriffs.

(Physis + Persönlichkeit) x 4

Verteidigung

SP = Strukturpunkte

TP = Trefferpunkte





ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE




papergames.de

VERSION 2.2